

EDUCAÇÃO LINGÜÍSTICA NO ENSINO DE L2 EM CONTEXTO DIGITAL

Conie Helena Smolinski¹

RESUMO

O presente artigo investiga a ocorrência de educação linguística, no seu sentido mais amplo, em livros desenvolvidos dentro do jogo eletrônico Club Penguin (disponível em videogame e em ambiente virtual – www.clubpenguin.com), durante as aulas particulares de inglês como segunda língua (L2) ministradas a alunos gêmeos, de 7 anos. O advento da tecnologia trouxe consigo uma cultura própria, que envolve as crianças e que pode ser explorada para potencializar a aprendizagem. Partimos da definição de educação linguística ampla apresentada por Bagno e Rangel (2005), e a consideramos no contexto dos jogos eletrônicos, através da análise de três livros interativos, desenvolvidos, em aula, dentro do jogo eletrônico Club Penguin, durante o segundo semestre de 2010. Através de uma análise qualitativa, verificamos que os participantes se apropriaram do vocabulário, das estruturas e da cultura da língua alvo, com suas crenças, valores e normas de comportamento linguístico, o que caracteriza a educação linguística ampla.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. Segunda língua (L2). Club Penguin. Educação linguística ampla.

ABSTRACT

The present study examines the occurrence of a wide linguistic education on books developed in the electronic game Club Penguin (available in videogame and in virtual environment – www.clubpenguin.com), during the private English (L2) classes of seven-year-old twin students. The advance in technology has brought up its own culture, which fascinates kids and may be explored to enhance learning. We have based on the concept of wide linguistic education presented by Bagno and Rangel (2005), and considered it to the context of electronic games, through the analysis of three interactive books developed in the electronic game Club Penguin, during the second semester of 2010. By means of a qualitative analysis, we have assessed that the participants of this research have acquired the L2 vocabulary, structures and culture, with its values and linguistic behavior, which characterizes the wide linguistic education.

Keywords: Electronic games. Second language (L2). Club Penguin. Wide linguistic education.

¹ Mestra em Linguística Aplicada (Unisinos - 2012). Possui especialização em Aquisição e Ensino da Língua Inglesa (2008) e graduação em Comunicação Social - Jornalismo (2006), ambos pela Universidade Feevale. Atua como professora de inglês e tradutora desde 1993, com experiência acadêmica no exterior (New York - Wagner College).

A educação linguística, em seu sentido mais amplo, abarcando não apenas as estruturas da língua, mas também a cultura da sociedade falante, tem permeado as pesquisas e a teoria de aquisição e ensino/aprendizagem de segunda língua (L2) e tem sido considerada na criação de materiais didáticos para esses fins. No entanto, percebemos uma carência na sua abordagem para o ensino de língua estrangeira em contexto digital. Assim, o estudo que aqui apresentamos visa a estender o conceito amplo de educação linguística para o ambiente virtual, através de jogos eletrônicos, como o “Club Penguin”², tão rotineiros nas vidas de crianças e adolescentes, aprendizes de L2. Para isso, ilustramos esse trabalho partindo de uma definição ampla de educação linguística e considerando-a para o contexto digital no qual se deu a pesquisa.

Um ensino de língua que considere a variação e todos os usos que se possam fazer dela para agir no mundo que nos rodeia: seja para adquirir cultura, para se mostrar parte de uma cultura, ou para ampliar o conhecimento do falante. Esse é o sentido mais amplo dado à educação linguística: não apenas um ensino de estruturas linguísticas e de regras gramaticais, mas uma educação linguística para atuar no mundo, usando a língua como mediadora para as ações, pois, como lembra o professor Braga em recente palestra na Unisinos, “a escola não está dissociada do mundo” (Junho, 2011).

Portanto, neste artigo, entendemos, da mesma forma que Bagno e Rangel, que a educação linguística reflete “o conjunto de fatores socioculturais que, durante toda a existência de um indivíduo, lhe possibilitam adquirir, desenvolver e ampliar o conhecimento de/sobre sua língua materna, de/sobre outras línguas, sobre a linguagem de um modo mais geral e sobre todos os demais sistemas semióticos” (Bagno; Rangel, 2005, p. 63). É parte da educação linguística tudo o que nos é ensinado culturalmente e que nos possibilita desenvolver habilidades cognitivas, como as crenças e representações que existem na sociedade, ou as normas que regem os comportamentos linguísticos dos cidadãos que nela se inserem. Junto com o aprendizado das estruturas de uma língua, aprende-se “toda uma cultura de linguagem característica de seu meio social” (Ibid, p. 64).

Essa visão ampla de educação linguística, que contempla tanto a parte estrutural e formal da língua quanto a sua aplicação sociocultural, está em consonância com o observado por Aryon Rodrigues, quando declara que “o aperfeiçoamento da expressão falada está intimamente ligado ao aperfeiçoamento cultural e intelectual” (Rodrigues, 1965, p. 9). Tratamos, aqui, de uma educação linguística que passa pelo ensino das regras da língua e de sua literatura, mas que também o ultrapassa: permitindo-se ensinar a língua inserida em aspectos culturais e sociais e permitindo aos aprendizes transitarem por esses aspectos e por suas variações e apropriarem-se da língua, usando-a para agir de acordo com as exigências do contexto em que se encontram.

Essa concepção de educação linguística já está presente na produção de materiais didáticos para o ensino de inglês como língua estrangeira. O livro *Interchange Third Edition*, por exemplo, aplica os aspectos culturais de países anglo falantes em seu conteúdo, tais como exercícios em que os alunos têm que simular um “flea market” ou uma “garage sale”, uma espécie de brechó em que os preços das mercadorias são negociados entre os vendedores e os compradores, típico nos Estados Unidos. Na versão britânica do livro *Messages*, também vemos a língua aplicada para agir no mundo: em um dos exercícios do livro, por exemplo, os alunos são convidados a participar de um “quiz” – jogo de perguntas e respostas sobre assuntos gerais típico do entretenimento britânico e norte-americano – e, posteriormente, usar seu conhecimento para elaborar um “quiz” e aplicá-lo aos colegas. Mais um exemplo que podemos citar desse livro é a atividade em que os alunos leem depoimentos de adolescentes britânicos desmistificando crenças populares referentes à Grã-Bretanha, como a de que a Inglaterra é um lugar frio e cinzento na maior parte do tempo ou a de que todos os britânicos tomam chá às cinco horas da tarde, o que lhes dá insumo cultural e lhes permite, no seguimento da unidade, pensar e escrever sobre as crenças populares referentes ao seu país.

No entanto, percebemos a necessidade de pensar e aplicar o conceito amplo de educação linguística para o ensino e aprendizagem de segunda língua em contexto digital. O avanço tecnológico trouxe várias mudanças para o ensino de línguas,

² www.clubpenguin.com

bem como para as formas de se usar a língua, que se ajusta às necessidades e aos limites da tecnologia. O advento de novas tecnologias digitais pode, como salienta Pinheiro, “reordenar o próprio modo como o ser humano interage e se integra socialmente” (Pinheiro, 2010, p. 114).

Nossos alunos de hoje crescem imersos em recursos tecnológicos tão rotineiros em suas vidas que eles nem os reconhecem como ‘aparatos tecnológicos’. Vários termos surgiram para nomear essa nova geração nascida do final da década de oitenta em diante, inserida e acostumada aos recursos tecnológicos, como “geração da rede”, ‘geração digital’, ‘geração instantânea’ e ‘geração cyber’ (Veen e Vrakking, 2009, p. 28-29): uma geração que não se interessa pela tecnologia em si, mas que a usa o tempo todo como parte integrante de sua vida. Retomo aqui a definição de Prensky (2001) para esses alunos, a quem chama de “nativos digitais”:

Eles estão acostumados à instantaneidade do hipertexto, a músicas baixadas, a telefones em seus bolsos, a uma biblioteca em seus laptops [...], e a mensagens instantâneas. [...] Eles gostam de processos paralelos e multitarefas. [...] Eles funcionam melhor quando estão ‘em rede’. Eles prosperam com gratificações instantâneas e prêmios freqüentes. Eles preferem jogos a ‘trabalho sério’”. (Prensky, 2001, p. 2-3).³

Por serem “nativos”, nossos alunos de hoje dominam as minúcias da linguagem digital, característica em ambientes eletrônicos. Para essa geração, os jogos de computador são brincadeiras desafiadoras e exploratórias, que levam à aprendizagem.

A educação linguística, envolvendo as estruturas e a variação da língua, crenças, práticas sociais e com o propósito de agir no mundo, também é desenvolvida e potencializada através dos jogos digitais. Fraga e Pedroso salientam que os jogos de computador desenvolvem a expressão verbal, através de hábitos de leitura e escrita; da organização do pensamento e de competências

narrativas e argumentativas (Fraga, Pedroso, 2006, p. 8). Conforme os autores, o jogo “é cultura, e por que não dizer, um movimento social que, a cada dia, mais e mais pessoas estão aderindo e vivenciando” (Fraga, Pedroso, 2006, p. 9). Em consonância com o caráter social observado pelos autores, Veen e Vrakking percebem o jogo como um “evento social em evolução, dirigido pelos próprios jogadores” (Veen e Vrakking, 2009, p. 40). Esse encontro de língua, cultura e sociedade é o que torna pertinente considerar-se o jogo digital como uma forte ferramenta para se empregar a educação linguística em sua concepção ampla.

METODOLOGIA

Este estudo é um recorte de uma pesquisa qualitativa realizada para o trabalho de dissertação de mestrado em Linguística Aplicada da Unisinos. A modalidade de pesquisa que desenvolvemos é o estudo de caso, uma vez que buscamos “o maior número de informações detalhadas, por meio de diferentes técnicas de pesquisa, com o objetivo de apreender a totalidade de uma situação e descrever a complexidade de um caso concreto” (Goldenberg 2001, p. 33-34), dentro de uma perspectiva participativa de pesquisa, também conhecida como pesquisa ação, por ser um processo colaborativo e autorreflexivo, no qual há envolvimento direto da professora e dos alunos na coleta e análise de dados (Moreira e Rosa, 2009, p.17).

Uma vez inserida no contexto da pesquisa e na análise dos dados, devido à minha posição como professora dos participantes e como pesquisadora, estou ciente da impossibilidade de separação entre sujeito e objeto da pesquisa que minha condição provoca. Essa postura encontra concordância na afirmação de Goldenberg: “os cientistas sociais [...] são os sujeitos e o objeto de suas pesquisas. Nessa perspectiva, [...] é natural que os cientistas sociais se interessem por pesquisar aquilo que valorizam”⁴ (Goldenberg 2001, p.19). Isso nos leva a considerar o problema de viés, ou seja, a parcialidade na análise dos dados. Diante disso, faz-se necessário um empenho controlado para conter a tendência

³ “They are used to the instantaneity of hypertext, downloaded music, phones in their pockets, a library on their laptops [...] and instant messaging. [...] They like to parallel process and multi-task. [...] They function best when networked. They thrive on instant gratification and frequent rewards. They prefer games to ‘serious’ work””. (tradução minha)

⁴ O linguista é considerado um cientista social, uma vez que as pesquisas linguísticas procuram o aprofundamento da compreensão da língua como prática social (RAJAGOPALAN, 2007, p.15 e 18).

à subjetividade, o que observamos constante e exaustivamente, em um ininterrupto “fazer do familiar um estranho” (Heath e Street, 2008, p.3 2), conhecendo tudo o que for possível sobre o assunto pesquisado, mas sempre mantendo um certo estranhamento, visando ao detalhamento objetivo do que está acontecendo nesse estudo.

Os participantes da pesquisa cursam aulas particulares de inglês com a pesquisadora. Trata-se de meninos gêmeos, bivitelinos, de sete anos, que também frequentam uma escola regular bilíngue (português/inglês) e cujos pais expressaram a vontade de que os filhos usassem seus jogos para aprender a L2 em suas aulas particulares. A família tem acesso fácil aos mais diversos e atuais aparelhos tecnológicos, bem como a viagens ao exterior. A coleta dos dados ocorreu de junho a dezembro de 2010, a partir da obtenção do consentimento dos pais e dos participantes, bem como do aval do Comitê de Ética em Pesquisa da Unisinos.

Para esse recorte, faremos a análise dos documentos gerados por três livros interativos, desenvolvidos no decorrer da pesquisa, dentro do jogo Club Penguin (www.clubpenguin.com). O Club Penguin é um ambiente virtual lançado em 2005, atualmente administrado pela Disney, em que crianças de vários países podem se encontrar e interagir na forma de pinguins coloridos. O pinguim jogador pode dançar, participar de competições e missões, conversar com os demais pinguins presentes, comprar seu próprio iglu e mobiliá-lo, ler o jornal com novidades do jogo, criar pufes como mascotes, ou ainda criar um livro interativo – nosso instrumento de análise – em que o jogo dá opções e o participante escolhe o rumo que sua história vai tomar, proporcionando, assim, uma exposição à L2 em contextos práticos e envolventes. Os livros desenvolvidos dentro do jogo serão analisados levando-se em conta a sua contribuição para o desenvolvimento da educação linguística no sentido amplo, ou seja, um ensino da língua que alie os aspectos estrutural e sócio-cultural da L2, que no caso, é o inglês.

DADOS E ANÁLISE

O primeiro livro criado no ambiente virtual chama-se “My Puffle” (Meu Pufe) e é sobre um pinguim falando sobre o seu pufe de estimação (anexo 1). Esse livro foi desenvolvido em junho, bem

no início da pesquisa, e por isso é o menor e o mais simples dos três livros aqui analisados. O primeiro ponto que percebemos no livro é a possibilidade de se desenvolver uma educação linguística bem estrutural, através da introdução de vocabulário próprio de regiões geladas, estranho a alunos brasileiros, que não têm contato com invernos rigorosos, neve, pinguins etc. Dessa forma, os alunos puderam se apropriar do sentido das palavras “cove” (angra) e “flippers” (as asas do pinguim), apresentadas no texto, e de “snow” e “pine tree”, presentes nas figuras que ilustravam o livro. Além da possibilidade de desenvolver vocabulário próprio de regiões com as quais não têm contato, os alunos puderam aprender, com essa história, sobre um aspecto cultural americano (lembramos que o jogo é desenvolvido nos Estados Unidos), que permite aos “pinguins” rirem (“giggling”) frente a uma situação que consideram estranha (que foi o caso de quando viram outros pinguins colocarem sapatos nas asas), ou ainda colocarem sapatos nas cabeças para se divertirem. Esses aspectos não afrontam a cultura dos brasileiros, mas talvez, em outras culturas, o ato de rir diante de um comportamento considerado estranho possa ser visto como desrespeito, ou até passível de punição. Por isso, consideramos que o exercício proposto por esse livro permite uma educação linguística ampla, abrangendo aspectos estruturais e socioculturais da L2.

O segundo livro feito no jogo chama-se “Lime Green, Dojo Clean” (Verde Limão, Dojo Limpo) e fala sobre o sentimento de frustração de um pinguim que vê seu trabalho de limpeza do Dojo arruinado por um grupo de pinguins festeiros (anexo 2). O Dojo é um dos ambientes que compõem a ilha virtual onde vivem os pinguins, uma espécie de escola de treinamento em artes marciais. Nesse livro, mais uma vez percebemos a educação linguística sendo aplicada no seu sentido amplo, através de características culturais apresentadas no decorrer do texto. Na quarta página desse livro, um pinguim faz “anjinho” com a tinta espalhada no chão. Essa atitude de se deitar e balançar braços e pernas para cima e para baixo formando uma figura parecida com um anjo é um gesto cultural típico de países em que se tem neve, o que não é o caso do Brasil, por exemplo, e é completamente desconhecido para os alunos brasileiros, que não sabem nem como denominar tal ação. Mais um

aspecto desse livro que se pode entender como educação linguística ampla é a possibilidade de se gritar (“shout”) para manifestar raiva. Na sexta página do livro, depois de ter tinta espalhada pelo lugar que havia limpado e de ver que não poderia limpá-lo de novo, pois seu pano também havia caído em um balde de tinta, o pinguim tem a opção de ficar aborrecido (“pout”) ou de gritar (“shout”), o que não seria aceito por algumas culturas, como as orientais, por exemplo. Há ainda mais uma característica cultural que compreendemos como parte da educação linguística: na última página do livro, o pinguim mostra-se impressionado pelo fato de ter conseguido ajuda para limpar o Dojo sem precisar pagar (“They helped clean the Dojo without needing a coin”). Enquanto algumas culturas poderiam ver a ajuda dos demais pinguins na limpeza do local como uma obrigação, uma vez que foram eles que o sujaram, a cultura americana de recompensa financeira manifesta-se na reação de surpresa do pinguim narrador, quando não precisou pagar pelo auxílio na limpeza.

O terceiro livro (anexo 3) criado no Club Penguin chama-se “Burnt Out Bulbs” (Lâmpadas Queimadas) e novamente fornece uma educação linguística estrutural no seu desenrolar, principalmente através de vocabulário típico de regiões geladas, como o “ice rink” (pista de gelo), a “lighthouse” (farol) e o “igloo” (iglu). A introdução da educação linguística em seu sentido amplo se dá logo no início, através do jogo de hockey no gelo, inexistente ou muito pouco conhecido em regiões de clima mais quente, como o Brasil. Também ainda no início, o pinguim compara a escuridão de quando as luzes se apagam a um eclipse solar no Halloween: festa de dia das bruxas, tipicamente americana, que não faz parte da cultura de vários outros países. Novamente, temos nesse livro a opção de se gritar para chamar a atenção (“I stood on a chair and shouted until he stopped playing” – p. 3) e reitero a observação de que tal comportamento não seria aceito em algumas culturas, o que caracteriza essa passagem como parte da educação linguística ampla fornecida pelo jogo. Na quinta página do livro, percebemos mais uma manifestação da cultura americana: dentre as opções de personagem encontrada no sótão, está a “cheerleader” (líder de torcida), figura muito comum nos Estados Unidos, onde há até competições de coreografias de torcidas, mas inexistente em países

como o Brasil. Por fim, o pinguim revela que toda a trama do livro se tratava de uma pegadinha do dia da mentira (April Fool’s Day), mostrando aos jogadores do Club Penguin não apenas a data em que se comemora esse dia (1º de abril), mas também a forma como a cultura americana comemora o dia da mentira, o que é pouco conhecido em culturas orientais, por exemplo. Além disso, a cultura brasileira celebra o dia da mentira de um jeito diferente, com pequenas piadas a diversas pessoas e não envolvendo a contribuição de muitos participantes para enganar uma vítima de pegadinhas, como mostra o livro.

De uma maneira geral, ainda podemos observar, na execução dessa tarefa, outros aspectos relacionados à educação linguística ampla, como o fato de os livros poderem ser lidos e escritos da esquerda para a direita e da frente para trás, virando suas páginas da direita para a esquerda. Essa característica não é estranha aos brasileiros, mas pode causar estranhamento aos árabes ou aos japoneses que forem realizar essa atividade dentro da comunidade virtual, por exemplo, uma vez que, em suas culturas, a escrita se dá da direita para a esquerda. Outro aspecto que consideramos parte da educação linguística ampla no jogo é a constante remuneração pelas tarefas completadas. Sabemos que a cultura americana incentiva o consumismo e esse aspecto cultural está presente no Club Penguin, onde todos os jogos e tarefas de que o pinguim participa o recompensam com “coins” (moedas – ver anexo 3, página 2), que são usadas para comprar artigos de um catálogo virtual disponível no jogo. Além disso, o Club Penguin pode ser jogado gratuitamente ou pago e existem alguns artigos e benefícios disponíveis apenas aos pinguins que adquirirem a assinatura paga do jogo.

CONCLUSÃO

A pesquisa desenvolvida no presente estudo procurou evidenciar a aplicação do conceito amplo de educação linguística a ambientes digitais, através do jogo eletrônico Club Penguin, utilizado aqui para o ensino do inglês como segunda língua a brasileiros.

Buscou-se observar, durante a realização de uma tarefa de produção de livros, disponível no jogo virtual, aspectos que caracterizassem o conceito amplo de educação linguística apresentado por Bagno e Rangel

(2005). Na perspectiva dos autores, a educação linguística compreende todos os fatores sociais e culturais que circundam a língua e que permitem ao falante não apenas adquirir suas estruturas e conhecer sua literatura, mas também desenvolver e ampliar seus conhecimentos sobre a língua e através dela. Trata-se de uma educação linguística que envolva as “crenças, superstições, representações, mitos e preconceitos que circulam na sociedade em torno da língua [...]”. Inclui-se também na educação linguística o aprendizado das normas de comportamento lingüístico que regem a vida dos diversos grupos sociais [...]” (Bagno; Rangel, 2005, p. 63).

Pudemos destacar, nos três livros desenvolvidos durante a pesquisa, passagens que interpretamos como fazendo parte do conceito amplo de educação linguística. As normas de comportamento lingüístico que regem a vida dos americanos estavam presentes em todos os livros desenvolvidos, como a possibilidade de rir diante de um comportamento estranho ou de gritar para manifestar raiva ou chamar a atenção. Além disso, a leitura e a escrita feitas da esquerda para a direita e da frente para trás faz parte do comportamento lingüístico americano

e caracteriza a presença da educação linguística ampla no jogo. A crença americana de se precisar pagar para se obter ajuda foi percebida no segundo livro produzido no ambiente virtual. Fatores culturais dos Estados Unidos foram igualmente percebidos em todos os três livros produzidos, como o jogo de hockey, a figura da líder de torcida, datas comemorativas (Halloween e April Fool’s Day) e o costume de se fazer a forma de “anjinho” com o corpo no chão, ou ainda a constante remuneração pelas tarefas concluídas no jogo.

Com essa análise, conseguimos evidenciar a presença da educação linguística em seu sentido mais amplo em jogos digitais, que também podem ser usados para o desenvolvimento de L2, uma vez que fornecem insumo lingüístico estrutural e sociocultural. Isso nos remete, conforme observado por Pinheiro (2010), à necessidade de o ensino repensar suas estratégias, considerando as exigências dessa nova sociedade, que vive tanto no mundo real quanto no virtual e vê, nas ferramentas digitais, cúmplices para se reorganizar no dinamismo do mundo globalizado.

REFERÊNCIAS

- BAGNO, M.; RANGEL, E. **Tarefas da Educação Lingüística no Brasil**. RBLA, v. 5, 2005. p. 63-82.
- BRAGA, J.L. Circuitos Canhestros. In: **Painel e debate sobre o tema livro didático: o certo e o errado na mídia**. São Leopoldo, RS: Unisinos, jun. 2011.
- FRAGA, D.; PEDROSO, F.S. **Jogo de RPG no Ensino e Aprendizagem de Narrativas Não-Lineares**. CINTED-UFRGS, v. 4, n. 2, p.1-10. 2006.
- GOLDENBERG, M. **A arte de pesquisar: como fazer pesquisa nas ciências sociais**. Rio de Janeiro, RJ: Record, 2001.
- HEATH, S.; STREET, B. **On ethnography: approaches to language and literacy research**. New York, US: Teachers College Press, 2008.
- MOREIRA, M.; ROSA, P. **Pesquisa em ensino: métodos qualitativos e quantitativos**. Porto Alegre, RS: UFRGS, 2009.
- PINHEIRO, P.A. Práticas de Produção Textual no MSN Messenger: Resignificando a Escrita Colaborativa. **RBLA**, v.10, n.1, p.113-134. 2010.
- PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. **On the Horizon**, NBC University Press, v. 9, n. 6, 2001.
- RAJAGOPALAN, K. Por uma Lingüística Crítica. **Línguas e Letras**, v. 8, n. 14, 2007, p. 13-20.
- RICHARDS, J.C. **Interchange Third Edition**. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2005.
- RODRIGUES, A. Tarefas da Lingüística no Brasil. **Estudos Lingüísticos**, 1(1), 1965, p. 4-14.
- VEEN, W.; VRAKING, B. **Homo Zappiens: educando na era digital**. Porto Alegre, RS: Artmed, 2009.
- GOODEY, N.; GOODEY, D. **Messages**. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2005.
- GOODEY, N.; GOODEY, D.; CRAVEN, M. **Messages**. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2006.

APÊNDICES

APÊNDICE 1
11/JUN

Opções:
BOOTS / SHOES / TIES
on their
HEADS / FLIPPERS

Opções:
DOCK / BEACH / FOREST / COVE
A cor que aparece para os pingüins usarem é a mesma que o pingüim do jogador está usando, sempre.

Opções:
GIGGLING / SMILING / CRYING

One day when we were walking, my pet found two **flippers!** on their **shoes** with **wengulins** on their **shoes**.

It likes to go to **The Cove** to look for penguins wearing **flippers!** just like me.

My puffle is **flippers!** and likes to go for long walks.

Then we both put shoes on our heads and spent the rest of the day at **The Cove** giggling and having fun!

My **flippers!** puffle and I started **giggling** because it was so silly.

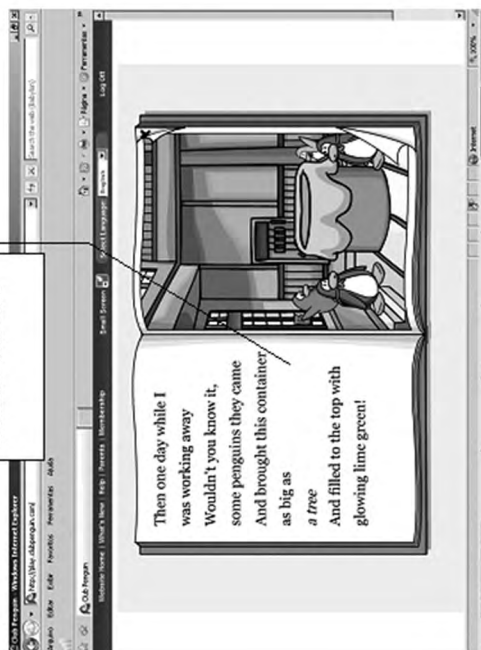
It was the best day at **The Cove** ever!

The End

APÊNDICE 2

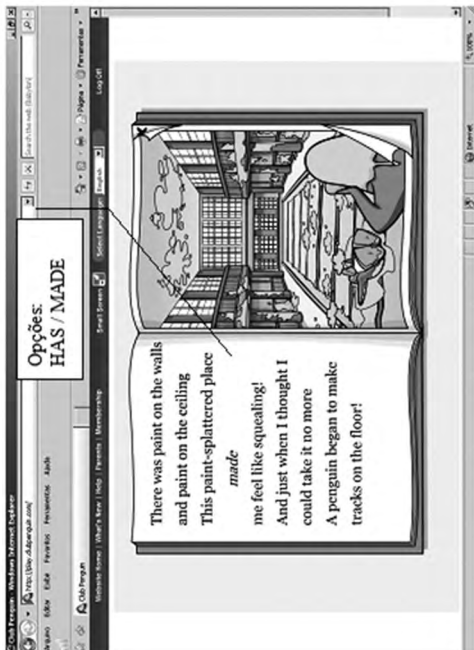
pg1
14/JUL

Opções:
A TREE / THE SEA



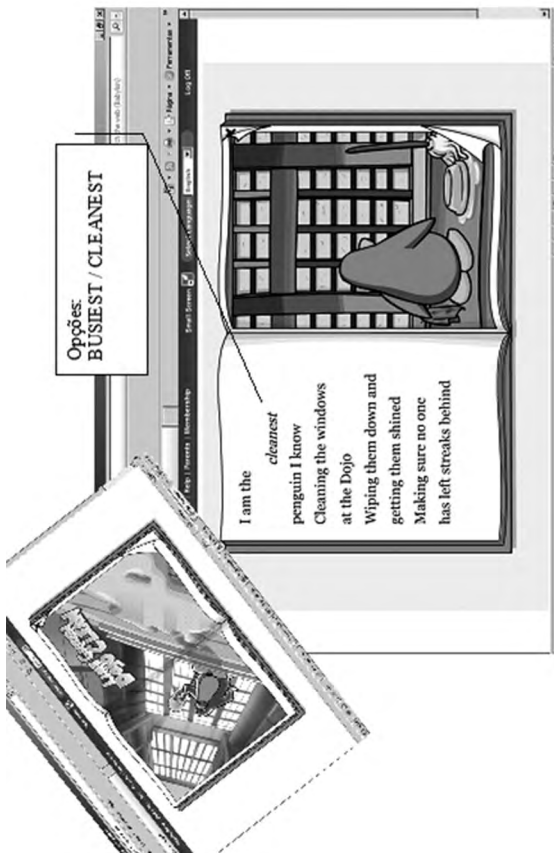
Then one day while I
was working away
Wouldn't you know it,
some penguins they came
And brought this container
as big as
a tree
And filled to the top with
glowing lime green!

Opções:
HAS / MADE



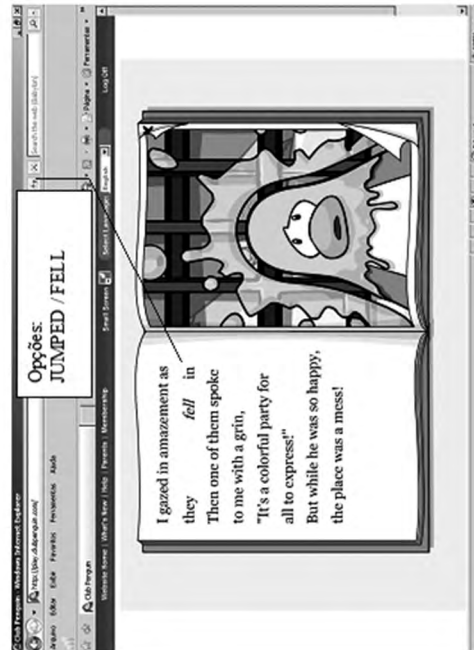
There was paint on the walls
and paint on the ceiling
This paint-splattered place
made
me feel like squealing!
And just when I thought I
could take it no more
A penguin began to make
tracks on the floor!

Opções:
BUSIEST / CLEANEST



I am the
cleanest
penguin I know
Cleaning the windows
at the Dojo
Wiping them down and
getting them shined
Making sure no one
has left streaks behind

Opções:
JUMPED / FELL



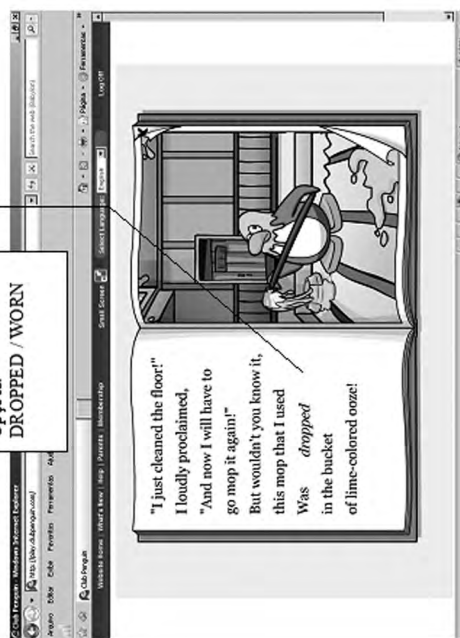
I gazed in amazement as
they *fell* in
Then one of them spoke
to me with a grin,
"It's a colorful party for
all to express!"
But while he was so happy,
the place was a mess!

APÊNDICE 3 pg2
14/Jul

Opções:
SHOUT / POUT



Opções:
DROPPED / WORN



APÊNDICE 4
pg1
10 E 15 SET

Mesma página ao lado, quando acabamos de digitar o "turned darker than a solar eclipse on Halloween?"

Opções: FLASHLIGHT / NIGHT VISION

Luckily, I had my *night vision* to find my buddy and ask where to find some lights. "I'm glad I found you! Where could I find some new light bulbs?" I asked when I found my buddy. She suggested that I look for them at the Lighthouse.

Opções: DIVER / CHEERLEADER ; NERVOUS / SURPRISED e HE / SHE

The *diver* penguin in the Attic was *nervous* to see me looking around. "All the light bulbs are gone after that alien took them!" *She* may have some left in their light!

Opções: UPSIDE-DOWN / WITH PINS e DJ / VIKING / ALIEN

At the Ski Lodge there was a group of penguins playing Find Four *upside-down*. One replied to me, "I saw *alien* penguin put some in their backpack when I was up in the Attic."

Opções: DRUMS / PIANO e JUMPED / SHOUTED

I arrived at the Lighthouse to find a penguin *piano* very loudly. I stood on a chair *shouted* until he stopped playing. He said that the Ski Lodge would have some bulbs.

It was just another night of fun for me and my buddies hanging out at the Ice Rink. Just as I was about to score a goal, all the lights turned out! The rink turned darker than a solar eclipse on Halloween!

It was just another night of fun for me and my buddies hanging out at the Ice Rink. Just as I was about to score a goal, all the lights turned out! The rink turned darker than a solar eclipse on Halloween!

At the Ski Lodge there was a group of penguins playing Find Four *upside-down*. One replied to me, "I saw *alien* penguin put some in their backpack when I was up in the Attic."

Luckily, I had my *night vision* to find my buddy and ask where to find some lights. "I'm glad I found you! Where could I find some new light bulbs?" I asked when I found my buddy. She suggested that I look for them at the Lighthouse.

The *diver* penguin in the Attic was *nervous* to see me looking around. "All the light bulbs are gone after that alien took them!" *She* may have some left in their light!

At the Ski Lodge there was a group of penguins playing Find Four *upside-down*. One replied to me, "I saw *alien* penguin put some in their backpack when I was up in the Attic."

Luckily, I had my *night vision* to find my buddy and ask where to find some lights. "I'm glad I found you! Where could I find some new light bulbs?" I asked when I found my buddy. She suggested that I look for them at the Lighthouse.

The *diver* penguin in the Attic was *nervous* to see me looking around. "All the light bulbs are gone after that alien took them!" *She* may have some left in their light!

At the Ski Lodge there was a group of penguins playing Find Four *upside-down*. One replied to me, "I saw *alien* penguin put some in their backpack when I was up in the Attic."

APÊNDICE 5 pg2

